DOMNICS EDVARD CLASA A V-a

LORANT MEZEI CLASA A V-a

Comportamentul in laboratorul de INFORMATICA

1. Accesul in laborator se face numai in prezenta profesorului sau cu acordul acestuia.

2. Calculatoarele, mobilierul si alte dispozitive din laborator nu se vor muta si nu vor deteriorate!

3. Nu se vor demonta prizele, prelungitoarele si aparatura electrica din laborator!

4. Nu se vor introduce lichide in laborator deoarece prin vărsare peste dispozitive acestea se pot deteriorat !

5. NU este permis accesul la componentele interne ale calculatorului!

6. In cazul constatari unei defectiuni sau a unor neregulare la dispozitie pe care le utilizezi anunta imediat profesorului , a interveni din proprie initiativa!

7. Este interzisa utilizarea altor programe in afara celor impuse de cntinutul disciplinei de studiu sau indicate de profesor.

Pozitie corecta a corpului la calculator

1. Tine spatele drept , lipit de spatarul scaunului , capul si gatul drepte catele relacsate , iar picioarele pe podea .

2. Monitorul este departat fata de ochi astfel incat bratul intins sa nu atinga monitorul.

3. Tastatura este asezata la o distanta de 10 -15 cm de marginea biroului astfel înât cotul să fie în unghi drepte.

4. Scaunul si biroul trebuie sa aiba o înaltime corespunzatoare.

5. Mause – ul este plasat de regulă,tastatura iar când foloseşti misca bratul in intregime nu doar incheietura mainii sau cotul.

6. Sursa de lumina folosita nu trebuie sa fie directionata spre monitor sau spre tine , lumina trebuie sa vine din stanga sau din dreapta ta.

7. Elimina sursele de zgomot , daca este necesar.

! ERGONOMIA = este disciplina care se ocupa cu studiul si organizarea spatiul de astfel incat corpul uman in timpul lucrului sa simta oboseala cat mai putIN

INFORMATIA

Informaţia este un element care denotă ceva CE ŞTIM. Cu cât avem mai multe informatii cu atât ştim mai multe. In lumea tehnologiei toate elementele care ne pot ajuta la cunoaştere sumt denumit date sau prin generalizarea, informatii.

Unitatea de masura pentru informatia este bitul. Un bit este o informatie elementară, asemanatoare cu ceeace aflam cand ni se da un raspuns corect , DA sau NU, la o întebare simpla. De exemplu, la întrebarea: ,,Anul 2017este un an bisect?” , răspunsul corect este NU. Cănd aflam acest raspuns, obţinem o informaţie de 1 bit.

Ca sa aflăm culoarea ochilor unui actor celebru sunt necesare cel mult 3 întrebări simple. Se pot pune întrebările: “ Are ochi verzi? (DA-NU) “Are ochi căprui? (DA/NU)“Si ,,Are ochi negri? (DA/NU). Deoarece culorile obişnuite pentru ochii unei persoane sunt verde, căprui, negru si albastru, dacă toate răspunsurile sunt NU, se poate deduce că actorul are ochi albaştri.

Datele memorate cu ajutorul dispozitivelor digitale se pot codifica utilizând cifrele 0 Şi 1. Astfel , culorile obişnuite pentru ochii unei persoane se pot codifica : verde 00 , căprui 01, negru 10 şi albastru 11. Spunem că se foloseşte o secvenţă de doi biţi.

În lumea digitală se foloseşte frecvent o altă unitate de măsură, ce reprezintă o succesiune de 8 biti, numită octet (byte pronunţat bait). Astfel,1 octet =8 biţi sau , prescurtat , 1 B=8b.

Multiplii octetului sunt : kilooctetul ( kilobyte),megaoctetul (megabyte), gvc

tetul ( gigabyte), teraoctetul ( terabyte ) etc.

Deoarece codificările informaţiilor folosind cifrele 0 şi 1 sunt legate de sistemul de numeraţie binar , cu baza 2\* multiplii octetului folosesc valoarea 1 024 (1 024 = 2x2 x … x2, notat 210 ).

De 10 ori

Fiecare dispozitiv din imaginea de mai sus:

* Utilitate în viaţa de zi cu zi;
* Componente , adica parti din care este format;
* Un mod de folosire (manevrare) specific;
* Caracteristici mai importante.

De exemplu , televizorul inteligent ( smartTV) este util , ca orice televizor pentru: